

Projektforslag

Vi vil gerne arbejde med at lave en C# implementering af kort spillet 'Krig'. Spil logikken er simpel og der er derfor ikke store krav til en implementering af 'AI' for at kunne spille i mod computeren.

Spillet skal virke igennem en GUI, hvor det er muligt for spilleren at trække sit kort fra bunken ud på spillepladen. Der skal laves et scoringssystem der kan holde styr på spillerens highscores. Highscores kan baseres på hvor mange runder spillet vindes på eller hvor hurtigt.

Der skal implementeres undo/redo funktionalitet. En spiller har maks 3 undo's i løbet af et spil. Hvis der anvendes en undo trækkes der nye tilfældige kort fra begge spilleres dæk. Redo genskaber det forrige resultat.

Spil logikken

Krig spilles ved at 2 spillere trækker det øverste kort fra deres bunke af kort og lægger dem på spillepladen med værdien op. Spilleren med den højeste værdi vinder begge kort. I tilfælde af værdierne er ens erklæres krig og hver spiller ligger yderligere 3 kort på bordet, denne gang med værdien ned ad. Hver spiller vender nu et af de 3 kort. Er værdierne ens, gentages processen indtil en af spillerne har en højere værdi end den anden. Spiller med højeste værdi vinder alle kortene. En spiller har tabt når han er løbet tør for kort.

Minimumsimplicitering

Minimumsimpliciteringen der skal laves for at projektet kan betragtes som værende succesfuldt.

- Spil logikken er fuldt implementeret.
- Spillet kan spilles med en drag & drop GUI.
- Spillet har undo/redo funktionalitet.
- Spillet gemmer spillernes highscores.

Udvidelsesmuligheder

Udvidelsesmuligheder til spillet

- Spiller mod spiller over netværket.
- Forskellige sværhedsgrader.
- Spilleren kan ændre forskellige parametre i GUI'en eksempelvis bagsiden af kortene.
- Animationer under spillet. Eksempelvis at kortene 'slås'.